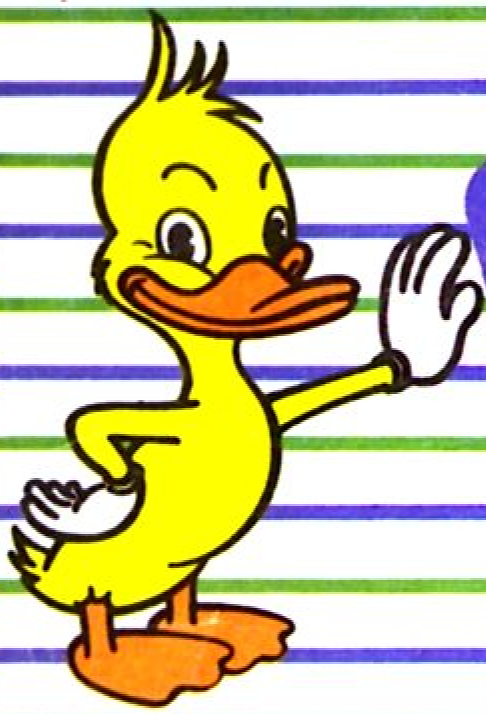
IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA
L.1000
PER IL TUO **Commodore**
Una pubblicazione della J.*soft* editrice



PAPER soft

16

sped. in. abb. post. Gruppo II/70
Anno 2 - N° 16 - 26 aprile 1985

VIC-20

Basketball

Star war

C16

Preda e cacciatore

Minotauro

C64

Prigioniero nel labirinto

Defence

Arrivano i pompieri

La stanza dei robot

Spionaggio

L'arteficiere

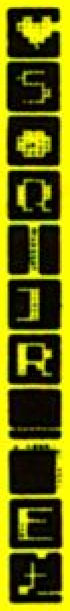
Editrice J.*soft* Con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson

Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64

Notate che i listati contengono "parole" racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essre premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [⟨ ⟩] deve essere premuto contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico "solitario", questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CONTROL.

Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME	{CYN}	CTRL 4
{HOME}	CLR/HOME	{PUR}	CTRL 5
{SU}	SHIFT ⇑ CRSR ⇓	{GRN}	CTRL 6
{GIU'}	⇑ CRSR ⇓	{BLU}	CTRL 7
{SIN}	SHIFT ⇐ CRSR ⇒	{YEL}	CTRL 8
{DES}	⇐ CRSR ⇒	[<1>]	C= 1
{RVS}	CTRL 9	[<2>]	C= 2
{OFF}	CTRL 0	[<3>]	C= 3
{BLK}	CTRL 1	[<4>]	C= 4
{WHT}	CTRL 2	[<5>]	C= 5
{RED}	CTRL 3	[<6>]	C= 6





[<7>]	C= 7
[<8>]	C= 8
{F1}	f1
{F2}	f2
{F3}	f3
{F4}	f4
{F5}	f5
{F6}	f6
{F7}	f7
{F8}	f8



Novità Jackson.

CON CASSETTA



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

La biblioteca che fa testo.

PAPER soft

VIC 20

C16 - plus/4

C64

J.soft s.r.l.
DIREZIONE, REDAZIONE, AMMINISTRAZIONE
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02) 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro Cristuib Grizzi

REDAZIONE:
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
d&b Via Vignola, 5
Tel. 02/59.85.08
20133 MILANO

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
supplemento
al n° 16 di Papersoft

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)

Rivista associata all'Unione stampa Periodica Italiana

PUBBLICITÀ
Concessionaria per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02) 68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx. 316213 REINA I
Concessionaria esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO
Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numeri arretrati L. 2.000

VIC-20

Basketball

Si gioca in due: i giocatori rappresentano le due squadre (A e B) e, uno alla volta, manovrano col joystick un attaccante (raffigurato da un pallino giallo), che deve vedersela con cinque difensori (pallini viola), i quali cercano di contrastarlo ostacolandolo. Il campo è un quadrato al centro dello schermo, e il canestro (uno solo, dato che si gioca a turno) è rappresentato da una O in alto al centro. Quando l'attaccante si trova in linea col canestro (orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente) può tirare: a questo punto la palla, rappresentata da un puntino, parte. Il tiro si effettua premendo il pulsante del joystick.

La partita è composta da due tempi di 3 minuti (di gioco effettivo), e i turni d'attacco durano 20 secondi, a meno che il giocatore non perda la palla sbagliando mira o facendosi intercettare il tiro. In questi 20 secondi, naturalmente, bisogna cercare di segnare il più possibile, "dribblando" i difensori.

Sul video, oltre al terreno di gioco, compare il punteggio, il cronometro, il numero del tempo in corso ed un segnalino verde che indica a chi tocca attaccare. Per dare ai giocatori il tempo di scambiarsi, alla fine di ogni turno il gioco resta fermo finché il joystick non viene mosso in una direzione qualsiasi.

```
5 DIMG(5,2):POKE37139,0
10 POKE36879,25:POKE36878,15:L=7
   839:C=38559:SP=36876:HT=1:SV=
   1
20 PRINT"{BLK}{CLR}{RVS}A{OFF}"S
   A;TAB(7)"-PUNTI-{ 3 SPAZI}
   {RVS}B{OFF}"SB:Q=2:IFHT=2THEN
   Q=19:SV=-1
30 PRINT"{HOME}{GRN}{ 2 GIU'}"TA
   B(Q)"{RVS}↑":PRINT"{RED}
   {HOME}{ 4 GIU'}-TEMPO- 00:00
   { 5 SPAZI}{RVS}"HT
40 PRINT"{BLU}{HOME}{ 6 GIU'}
   { 5 SPAZI}[< 11 @>]":FORI=1TO
   12:PRINTTAB(4)"[<M>]"TAB(16)"
   [<G>]":NEXT
50 PRINT"{ 5 SPAZI}[< 11 T>]":PR
   INT"{GIU'}{CYN}{RVS}***** BAS
   KETBALL *****{OFF}";:Z$="0000
   00"
55 F=0
60 D=1:FORI=0TO11:FORJ=0TO10:POK
   EC+22*I+J,4:POKEL+22*I+J,32:N
   EXT:NEXT
70 PRINT"{BLK}{HOME}{ 7 GIU'}"TA
   B(10)"O":FORI=1TO5
80 G(I,1)=INT(RND(0)*5):G(I,2)=I
   NT(RND(0)*11):IFPEEK(L+22*G(I
   ,1)+G(I,2))<>32THEN80
85 Y=INT(RND(0)*11)
90 POKEL+22*G(I,1)+G(I,2),81:NEX
   T:POKEC+22*11+Y,7:POKEL+22*11
   +Y,81:X=11
95 IFF=1THENTI$=Z$:GOTO120
100 GOSUB1000:IFP0=156THEN100
110 F=1:POKESP,240:FORI=1TO50:NE
    XT:POKESP,0:B=0:TI$=Z$:K$=Z$
120 GOSUB1000:IFPF=32ANDP0=156TH
    EN210
130 IFP0=28THENR=1:TX=0:TY=1:GOT
    O180
140 IFP0=148THENR=22:TX=1:TY=0:G
    OTO180
150 IFP0=140THENR=-1:TX=0:TY=-1:
    GOTO180
160 IFP0=152THENR=-22:TX=-1:TY=0
    :GOTO180
170 IFPF=0THEN340
175 GOTO210
180 IFPEEK(L+22*X+Y+R)=32THEN200
190 POKESP,130:FORI=1TO50:NEXT:P
    OKESP,0:GOTO210
200 POKEC+22*X+Y,4:POKEL+22*X+Y,
    32:POKEC+22*X+Y+R,7:POKEL+22
    *X+Y+R,81:X=X+TX:Y=Y+TY
210 GOSUB800:IFF$<>TI$THENFL=0
215 IFVAL(TI$)>=200THENGOSUB800:
    GOTO270
220 IFB<2THEN120
230 Z$=TI$:POKESP,240:FORI=1TO30
    0:NEXT:POKESP,0:SV=-1*SV:Q=1
    9:Q1=2:IFSV>0THENQ=2:Q1=19
240 GOSUB800:PRINT"{HOME}{GRN}
    { 2 GIU'}"TAB(Q)"{RVS}↑":PRI
    NT"{HOME}{ 2 GIU'}"TAB(Q1)"
    "
```

```
260 GOTO55
270 IFHT=2THEN310
280 POKESP,200:FORI=1TO1500:NEXT
    :POKESP,0:HT=2:FORI=1TO2000:
    NEXT
300 GOTO20
310 POKESP,200:FORI=1TO3000:NEXT
    :POKESP,0
315 PRINT"{HOME}{ 22 GIU'}{BLK}
    {RVS} {BLU}RETURN{BLK} PER G
    IOCARE ";
320 GETC$:IFC$<>CHR$(13)THEN320
330 RUN
340 Q=0:W=SGN(5-Y)+2:ONWGOTO350,
    360,370
350 R1=-23:IFX=0THENR1=-1
355 GOTO380
360 R1=-22:GOTO380
370 R1=-21:IFX=0THENR1=1
380 Q=Q+1:BB=PEEK(L+22*X+Y+Q*R1)
    :IFBB=32THEN410
390 IFBB=15THEN430
400 POKESP,130:FORI=1TO300:NEXT:
    POKESP,0:GOTO230
410 POKEL+22*X+Y+Q*R1,46:IFQ<>1T
    HENPOKEL+22*X+Y+(Q-1)*R1,32
420 GOSUB800:GOTO380
430 IFPEEK(L+22*X+Y+(Q-1)*R1)<>8
    1THENPOKEL+22*X+Y+(Q-1)*R1,3
    2
435 Z$=TI$:FORJ=1TO5:READT:POKES
    P,T:FORI=1TO90:NEXT:NEXT:POK
    ESP,0:RESTORE
440 DATA237,232,225,232,237
450 IFSV>0THENSA=SA+2
460 IFSV<0THENSB=SB+2
470 PRINT"{BLK}{HOME}{DES}"SA;TA
    B(18);SB:GOTO60
800 PRINT"{HOME}{ 4 GIU'}{RED}"T
    AB(8)MID$(TI$,3,2)":"RIGHT$(
    TI$,2):IFD>2THEN850
815 W=SGN(5-Y):IFX=0THENMX=G(D,1
    ):MY=G(D,2)-Y-W:GOTO825
820 MX=G(D,1)-X+1:MY=G(D,2)-Y-W
825 IFMX=0ANDMY=0THEN960
830 IFABS(MX)>=ABS(MY)THENM=SGN(
    MX)+3:GOTO860
840 M=SGN(MY)+2:GOTO860
850 M=INT(RND(0)*4+1):IFX=0THENM
    =4
860 F1=0
870 ONMGOTO880,890,900,910
880 R=1:TX=0:TY=1:GOTO920
890 R=22:TX=1:TY=0:GOTO920
900 R=-1:TX=0:TY=-1:GOTO920
910 R=-22:TX=-1:TY=0
920 A=22*G(D,1)+G(D,2):IFPEEK(L+
    A+R)=32THEN950
930 IFF1=0THENM=M+2*SGN(2.5-M):F
    1=1:GOTO870
940 GOTO960
950 POKEL+A,32:POKEL+A+R,81:G(D,
    1)=G(D,1)+TX:G(D,2)=G(D,2)+T
    Y
960 D=D+1:IFD=6THEND=1
970 IFRIGHT$(TI$,1)=RIGHT$(K$,1)
    ANDTI$<>K$ANDFL=0THENB=B+1:F
    L=1:F$=TI$
980 RETURN
1000 POKE37154,255:PF=PEEK(37137
     )AND60:P0=PFAND28:PF=PFAND3
     2:POKE37154,127
1010 P0=P0+(PEEK(37152)AND128):R
     ETURN
```

VIC-20

Star war

Ti trovi al comando di una base missilistica semovibile e devi difenderti dagli attacchi delle astronavi di Vega, che cercano di distruggerti bombardandoti. Tra la tua base, che naturalmente si trova a terra, cioè nella parte bassa dello schermo, ed il nemico, che si muove in alto, ci sono delle barriere che, per tua sfortuna, possono essere perforate solo dalle sue bombe e non dai tuoi missili. Il tuo compito è reso ancora più arduo dal fatto che le navi aliene si muovono casualmente e che, per centrarle coi tuoi missili, puoi sparare solo in corrispondenza di uno dei varchi tra le barriere creati dalle bombe vegane. Queste ultime sono di due tipi: il primo viene sganciato in direzione verticale o diagonale prendendo direttamente di mira la tua base, mentre il secondo tipo parte automaticamente sulla verticale dell'astronave

(ovunque essa si trovi)nel caso che un tuo missile si infranga contro le barriere. Perciò stai attento a non colpirle quando i nemici si trovano sulla tua testa, altrimenti la bomba ti centrerà senza che tu possa muoverti. Puoi tuttavia sfruttare questo meccanismo per far distruggere "a comando" le barriere dalla nave di Vega, in modo da creare nuovi varchi attraverso cui lanciare i missili.
Hai a disposizione tre basi, ognuna delle quali può sparare a volontà, tenendo però presente che un missile non può partire finché il precedente non è uscito dallo schermo. Usa i tasti O e P per spostare la base a sinistra e a destra, e la barra per sparare. Per ogni astronave distrutta guadagni un punteggio tanto più alto quanto minore è il tempo impiegato ad abbatterla. Premi la barra per iniziare la partita e RETURN alla fine del gioco.

```
100 POKE36879,8:GOSUB920
110 DATA195,187,179,175,0:READJX:T1=1:P1=0:TM=3
130 J=4:P=7680:G=36877:M=7702:W=1:Z=.1:E=10:U=0:I=0:HH=0:H=0:F=0:C=0:TR=0:VV=0:TT=0
135 MM=0:JJ=0
140 POKE36878,15:CR=TI
150 PRINT"{CLR}{ 22 GIU'}{RED}[< 22 Y>]";
160 FORA=8010TO7768STEP-22:FORB=0TO21STEPJ:POKEA+B,93:POKEA+21-B,93:NEXT:J=J+1:NEXT
170 PRINT"{HOME}{ 17 GIU'}"
180 PRINT"{DES}{WHT}[< 2 M>] "
190 PRINT"{DES}N[<T>]M"
200 PRINT"[<M>]N[<T>]M[<G>]":PRINT"{GIU'}{RVS}BASI:{OFF}"4-T1" {RVS}PUNTI:{OFF}"P1"{ 5 SU}":GOTO400
210 RR=PEEK(197):IFRR=64THEN520
220 POKEP+U+1,109:POKEP+U+2,81:POKEP+U+3,125:POKEM+U,85:POKEM+U+1,81
230 POKEM+U+2,87:POKEM+U+3,81:POKEM+U+4,73
240 POKEM+I+2,32
250 PRINTTAB(I)"{DES}{ 4 SPAZI}"
260 PRINTTAB(I)"{DES}{ 4 SPAZI}"
270 PRINTTAB(I)"{ 5 SPAZI}{ 3 SU}"
280 IFPEEK(8076+I)<>32THENTR=1:GOTO830
290 IFRR=13THENI=I+1
300 IFRR=52THENI=I-1
310 IFRR=32ANDC<7680THENC=8054:F=1:L=I:POKE36875,241
320 IFRR=1ANDE<>0THENPOKEG,250:AP=8054:E=E-1:GOSUB780
330 IFI<0THENI=0
340 IFI>16THENI=16
350 PRINTTAB(I)"{DES}{WHT}[< 2 M>] "
360 PRINTTAB(I)"{DES}N[<T>]M"
370 PRINTTAB(I)"[<M>]N[<T>]M[<G>]{ 3 SU}"
380 GOTO520
400 POKEP+U+1,32:POKEP+U+2,32:POKEP+U+3,32:POKEM+U,32:POKEM+U+1,32
410 POKEM+U+2,32:POKEM+U+3,32:POKEM+U+4,32
420 POKE36874,JX:QW=QW+1:IFQW=2THENREADJX:QW=0
430 IFJX=175THENRESTORE
440 U=U+W
450 IFU>16THENU=16:W=-W
460 IFU<0THENU=0:W=-W
470 IFRND(1)<ZTHENW=-W
480 IFU=I-3ANDHH=0THENHH=2:VV=M:TT=U+2:GOTO210
500 IFU=IANDH<>1THENH=1:MM=M:JJ=U+2
510 GOTO210
520 POKEP+U+1,109:POKEP+U+2,81:POKEP+U+3,123:POKEM+U,85:POKEM+U+1,81
530 POKEM+U+2,87:POKEM+U+3,81:POKEM+U+4,73
540 IFH=1THENPOKEMM+JJ,32:MM=MM+22
550 IFHH=2THENPOKEVV+TT,32:VV=VV+22:TT=TT-1:POKEG,250
560 IFPEEK(VV+TT)=77ORPEEK(VV+TT)=78ORPEEK(VV+TT)=101ORPEEK(VV+TT)=103THENTR=1:GOTO830
570 IFVV>8142ANDHH=2THENHH=0:POKEG,0
580 IFHH=2THENPOKEVV+TT,160
590 IFPEEK(MM+JJ)=77ORPEEK(MM+JJ)=78ORPEEK(MM+JJ)=101ORPEEK(MM+JJ)=103THENTR=1:GOTO830
600 IFH=1ANDMM=8142THENH=0:POKEG,0
610 IFH=1THENPOKEMM+JJ,160:POKEG,255
620 IFF=1THENPOKEC+L+2,32:C=C-22:POKE36875,0
630 IFPEEK(C+L+2)=93THENGOSUB700
640 IFRND(1)<ZXTHENGOSUB700
650 IFPEEK(C+L+2)=87ORPEEK(C+L+2)=81THEN830
660 IFF=1THENPOKEC+L+2,65
```

```
670 IFC<7680THENF=0
690 GOTO400
700 N=M
710 FORA=0TO18
720 POKEN+U+2,32:POKE36876,RND(1
    )*128+128
730 N=N+22
740 IFPEEK(N+U+2)=77ORPEEK(N+U+2
    )=78THENTR=1:GOTO830
750 POKEN+U+2,83
760 FORT=0TO100:NEXT
770 NEXT:POKE36876,0:F=0:C=0:RET
    URN
780 FORK=0TO3:FORA=ITOI+4
790 IFPEEK(AP+A)=160THENH=0
800 POKEAP+A,160:NEXT:AP=AP+22:N
    EXT
810 AP=8054:FORK=0TO3:FORA=ITOI+
    4
820 POKEAP+A,32:NEXT:AP=AP+22:NE
    XT:POKEG,0:RETURN
830 POKEG,220
840 IFTR=1THENGOSUB910:GOTO850
844 PRINT"{PUR}{HOME}";:PRINTTAB
    (U)"N[< 3 T>]M":PRINTTAB(U)"
    [<G>]N[<T>]M[<M>]":PRINTTAB(
    U)"M{ 3 V}N"
846 P1=P1+INT(TE5/(TI-CR)):IFP1>
    (TM-2)*5000THENTM=TM+1
850 FORL=15TO0STEP-1
860 POKE36878,L:FORT=1TO300:NEXT
    :NEXT
870 POKEG,0:POKE36876,0:POKE3687
    9,8
880 IFTR=0THEN130
890 GOTO1200
910 PRINTTAB(I+1)"MBN":PRINTTAB(
    I+1)"C C":PRINTTAB(I)" NBM "
    :T1=T1+T:RETURN
920 PRINT"{CLR}{GIU'}"
930 PRINT"{RVS}SSSS{OFF} {RVS}TT
    TT{OFF} {RVS}AAAA{OFF} {RVS}
    RRRRR{OFF}"
940 PRINT"{RVS}S{OFF}{ 5 SPAZI}
    {RVS}TT{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}A
    {OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}A{OFF}
    {RVS}R{OFF}{ 3 SPAZI}{RVS}R
    {OFF}"
950 PRINT"{RVS}S{OFF}{ 5 SPAZI}
    {RVS}TT{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}A
    {OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}A{OFF}
    {RVS}R{OFF}{ 3 SPAZI}{RVS}R
    {OFF}"
960 PRINT"{RVS}SSSS{OFF}
    { 2 SPAZI}{RVS}TT{OFF}
    { 2 SPAZI}{RVS}AAAA{OFF}
    {RVS}RRRRR{OFF}"
970 PRINT"{ 3 SPAZI}{RVS}S{OFF}
    { 2 SPAZI}{RVS}TT{OFF}
    { 2 SPAZI}{RVS}A{OFF}
    { 2 SPAZI}{RVS}A{OFF} {RVS}R
    {OFF} {RVS}R{OFF}"
980 PRINT"{ 3 SPAZI}{RVS}S{OFF}
    { 2 SPAZI}{RVS}TT{OFF}
    { 2 SPAZI}{RVS}A{OFF}
    { 2 SPAZI}{RVS}A{OFF} {RVS}R
    {OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}R{OFF}"
990 PRINT"{RVS}RRRR{OFF}
    { 2 SPAZI}{RVS}TT{OFF}
    { 2 SPAZI}{RVS}A{OFF}
    { 2 SPAZI}{RVS}A{OFF} {RVS}R
    {OFF}{ 3 SPAZI}{RVS}R{OFF}"
1000 PRINT"{ 4 GIU'}"
1010 PRINT"{RVS}WW{OFF} {RVS}W
     {OFF} {RVS}WW{OFF} {RVS}AAA
     AAA{OFF} {RVS}RRRRRR{OFF}"
1020 PRINT"{RVS}WW{OFF} {RVS}W
     {OFF} {RVS}WW{OFF} {RVS}AA
     {OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}AA{OFF}
      {RVS}RR{OFF}{ 2 SPAZI}
     {RVS}RR{OFF}"
1030 PRINT"{RVS}WW{OFF} {RVS}W
     {OFF} {RVS}WW{OFF} {RVS}AA
     {OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}AA{OFF}
      {RVS}RR{OFF}{ 2 SPAZI}
     {RVS}RR{OFF}"
1040 PRINT"{RVS}WW{OFF} {RVS}W
     {OFF} {RVS}WW{OFF} {RVS}AA
     {OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}AA{OFF}
      {RVS}RR{OFF}{ 2 SPAZI}
     {RVS}RR{OFF}"
1050 PRINT" {RVS}WWWWW{OFF}
     { 2 SPAZI}{RVS}AAAAAA{OFF}
     {RVS}RRRR{OFF}"
1060 PRINT"{ 2 SPAZI}{RVS}WWW
     {OFF}{ 3 SPAZI}{RVS}AA{OFF}
     { 2 SPAZI}{RVS}AA{OFF}
     {RVS}RR{OFF} {RVS}RR{OFF}"
1070 PRINT"{ 3 SPAZI}{RVS}W{OFF}
     { 4 SPAZI}{RVS}AA{OFF}
     { 2 SPAZI}{RVS}AA{OFF}
     {RVS}RR{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}
     RR{OFF}"
1090 D=INT(RND(1)*7)+1:FORA=0TO2
     52:POKE38400+A,D:POKE38905-
     A,D-1
1100 IFPEEK(197)<>32THEN1120
1110 RETURN
1120 NEXT:GOTO1090
1200 IFT1<=TMTHEN130
1210 PRINT"{HOME}{WHT}{ 8 GIU'}
     { 5 DES}{RVS}{CYN}*FINE GIO
     CO*"
1220 IFPEEK(197)<>15THEN1220
1230 RUN
```

Aspettiamo i tuoi lavori migliori!

Preda e cacciatore

Sei un animale selvatico imprigionato in un labirinto ed inseguito da un cacciatore. Ti muovi usando i tasti I (destra), P (sinistra), Q (su) e Z (giù); ricordati però che ovunque tu vada il cacciatore sarà alle tue calcagna. Per sopravvivere devi mangiare le pillole energetiche sparse per il labirinto.
Puoi giocare a quattro livelli di difficoltà, che determinano la velocità con cui il cacciatore ti insegue. Se riesci a mangiare tutte le pillole la partita prosegue al livello superiore.

```
20 CLR:COLOR0,8,3:COLOR4,7,3:COL
   OR1,2,7
30 GOSUB710
40 GOSUB850
50 SCNCLR
60 SC=3072:CO=2048:BE=3072+207
70 A$="{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}":B$=
   " ":C$=A$+B$
80 E$="{ 2 SPAZI}Q"
90 FORI=1TO40:CC$=CC$+"{DES}":NE
   XT
100 FORI=1TO25:RR$=RR$+"{GIU'}":
    NEXT
110 FORI=SCTOSC+39:POKEI,160:POK
    EI+960,160:NEXT
120 FORI=SCTOSC+999STEP40:POKEI,
    160:POKEI+39,160:NEXT
130 PRINT"{HOME}";TAB(10);"{RVS}
     PREDA E CACCIATORE "
140 F$="":FORI=1TO8:F$=F$+E$:NEX
    T
150 D$="":FORI=1TO10:D$=D$+C$:NE
    XT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
160 FORI=1TO5:PRINTTAB(7);D$:PRI
    NTTAB(7);D$:PRINTTAB(7);F$:N
    EXT
170 PRINTTAB(7);D$:PRINTTAB(7);D
    $
180 R=2:C=0:FL=0:SW=0
190 PO=BE+(R*40)+C:POKEPO,102
200 C1=26:R1=16:P1=BE+(R1*40)+C1
    :VE=PEEK(P1):POKEP1,86
210 A=PEEK(198):IFA=62THENGOSUB3
    70
220 IFA=12THENGOSUB420
230 IFA=33THENGOSUB470
240 IFA=41THENGOSUB520
250 GOSUB290
260 IFINT(CN/40)=CN/40ANDFL=1THE
    N640
270 PRINT"{HOME}";LEFT$(RR$,3);L
    EFT$(CC$,15);"{RVS}PUNTI: ";
    S1
280 GOTO210
290 IFSW<>AWTHENSW=SW+1:RETURN
300 SW=0
310 PC=P1:IFC1<CTHENC2=C1:C1=C1+
    1:P1=BE+(R1*40)+C1:IFPEEK(P1
    )=160THENC1=C2:P1=PC
320 IFC1>CTHENC2=C1:C1=C1-1:P1=B
    E+(R1*40)+C1:IFPEEK(P1)=160T
    HENC1=C2:P1=PC
330 IFR1<RTHENR2=R1:R1=R1+1:P1=B
    E+(R1*40)+C1:IFPEEK(P1)=160T
    HENR1=R2:P1=PC
340 IFR1>RTHENR2=R1:R1=R1-1:P1=B
    E+(R1*40)+C1:IFPEEK(P1)=160T
    HENR1=R2:P1=PC
350 POKEPC,VE:VE=PEEK(P1):IFVE=1
    02THENGOSUB600:GOTO20
360 POKEP1,86:RETURN
370 IFR=0THENRETURN
380 T1=PO:R=R-1:PO=BE+(R*40)+C:I
    FPEEK(PO)=160THENPO=T1:R=R+1
    :RETURN
390 IFPEEK(PO)=13THEN570
400 IFPEEK(PO)=81THENS1=S1+1:CN=
    CN+1:FL=1
410 POKET1,32:POKEPO,102:RETURN
420 IFR=16THENRETURN
430 T1=PO:R=R+1:PO=BE+(R*40)+C:I
    FPEEK(PO)=160THENPO=T1:R=R+1
    :RETURN
440 IFPEEK(PO)=81THENS1=S1+1:CN=
    CN+1
450 IFPEEK(PO)=86THEN570
460 POKET1,32:POKEPO,102:RETURN
470 IFC=0THENRETURN
480 T1=PO:C=C-1:PO=BE+(R*40)+C:I
    FPEEK(PO)=160THENC=C+1:PO=T1
    :RETURN
490 IFPEEK(PO)=81THENCN=CN+1:S1=
    S1+1
500 IFPEEK(PO)=86THEN570
510 POKET1,32:POKEPO,102:RETURN
520 IFC=28THENRETURN
```

```
530 T1=PO:C=C+1:PO=BE+(R*40)+C:I
    FPEEK(PO)=160THENC=C-1:PO=T1
    :RETURN
540 IFPEEK(PO)=81THENCN=CN+1:S1=
    S1+1
550 IFPEEK(PO)=86THEN570
560 POKET1,32:POKEPO,102:RETURN
570 SCNCLR:PRINTTAB(6);"SEI FINI
    TO PROPRIO IN BOCCA"
575 PRINT:PRINTTAB(12);"AL CACCI
    ATORE!!!"
580 PRINT:PRINT:PRINT"
    { 2 SPAZI}HAI MANGIATO";CN;"
    PILLOLE ENERGETICHE"
590 PRINT:PRINT:GOSUB680:GOTO20
600 SCNCLR:PRINT" SEI STATO CATT
    URATO DAL CACCIATORE!!!":PRI
    NT:PRINT
610 PRINT"{ 2 SPAZI}HAI MANGIATO
    ";CN;"PILLOLE ENERGETICHE":P
    RINT:PRINT
620 GOSUB680
630 RETURN
640 SCNCLR
650 PRINT"{CLR}";TAB(13)"CONGRAT
    ULAZIONI!!"
660 PRINT:PRINT:PRINTTAB(6);"HAI
     COMPLETATO IL LIVELLO";TY
665 TY=TY+1:IFTY>4THENTY=4
670 AW=4-TY:PRINT:PRINT:GOSUB680
    :GOTO50
680 PRINT:PRINTTAB(5);"PREMI UN
    TASTO PER CONTINUARE";:FORI=
    1TO500:GETA$:NEXT
690 GETA$:IFA$=""THEN690
700 RETURN
710 SCNCLR:PRINTTAB(10);"{WHT}
    {RVS} PREDA E CACCIATORE "
720 PRINT:PRINT:PRINT"DEVI ANDAR
    E IN GIRO PER LO SCHERMO IL"
730 PRINT"PIU' A LUNGO POSSIBILE
     SENZA FARTI"
740 PRINT"CATTURARE DAL CACCIATO
    RE."
745 PRINT"GUADAGNI PUNTI MANGIAN
    DO LE PILLOLE"
750 PRINT"ENERGETICHE: SE RIESCI
     A FINIRLE LA"
755 PRINT"PARTITA CONTINUA.":PRI
    NT:PRINT
760 PRINT"PER MUOVERTI USA I SEG
    UENTI TASTI:":PRINT
790 PRINTTAB(13);"I - SINISTRA"
800 PRINTTAB(13);"P - DESTRA"
810 PRINTTAB(13);"Q - SU"
820 PRINTTAB(13);"Z - GIU'":PRIN
    T:PRINT
830 GOSUB680:COLOR1,2,7
840 RETURN
850 SCNCLR:PRINT"LIVELLO DI DIFF
    ICOLTA' (1-4)?";
860 GETL$:IFL$<"1"ORL$>"4"THEN86
    0
870 TY=VAL(L$):AW=4-TY:RETURN
```

C16-plus/4

Minotauro

Scopo del gioco è indovinare un numero compreso tra 0 a 99, ottenendo nel contempo un buon punteggio. Per riuscirci devi muovere una pedina in una scacchiera composta da numeri (0-9), da X e da punti di domanda. Sulla scacchiera si trova anche un Minotauro, dal quale devi guardarti. Se passi su un numero, questo viene rimosso e sommato al tuo punteggio, ma attento: nel caso esso sia maggiore di 5, il Minotauro fa un passo verso di te e, se ti raggiunge, il gioco termina con la tua sconfitta. Se passi su una X, in cima allo schermo appare per breve tempo un'informazione riguardante il numero da indovinare. Se infine passi su un punto interrogativo, al tuo punteggio viene aggiunto un numero casuale. Ricordati che non puoi passare sugli spazi vuoti lasciati dai numeri rimossi. Per muovere la pedina usa i tasti I (sinistra), P (destra), Q (su) e Z (giù); se ti trovi circondato da spazi, premi T per arrenderti. Quando pensi di aver indovinato il numero, sposta la pedina sul quadratino che si trova nella parte alta della scacchiera.

```
20 CLR
30 SCNCLR:VOL8:COLOR1,1,3
40 SC=3072:CO=2048:COLOR0,7,4:CO
   LOR4,6,4:C=0:R=0:PO=SC+(R*40)
   +C:BE=SC+130
50 PRINT"{WHT}";
60 FORI=1TO24:RR$=RR$+"{GIU'}":N
   EXT
70 FORI=1TO40:CC$=CC$+"{DES}":NE
   XT
80 FORI=1TO36:CL$=CL$+" ":NEXT
90 H$="123456789?"+CHR$(24):DIMC
   L$(10)
100 FORI=SCTOSC+39:POKEI,160:NEX
    T
110 FORI=SC+(24*40)TOSC+(24*40)+
    39:POKEI,160:NEXT
120 FORI=SCTOSC+(24*40)STEP40:PO
    KEI,160:NEXT
130 FORI=SC+39TOSC+(24*40)+39STE
    P40:POKEI,160:NEXT
140 PRINT"{HOME}{RVS}
    { 11 SPAZI}M I N O T A U R O
    { 11 SPAZI}"
150 FORI=SC+130TOSC+850STEP80
160 FORJ=ITOI+18STEP2
170 Q=INT(RND(1)*12):IFQ=0THEN17
    0
180 A=ASC(MID$(H$,Q,1))
190 POKEJ,A:NEXT:NEXT
200 NU=INT(RND(1)*100):IFNU=0THE
    N200
210 NU$=STR$(NU):RA=INT(RND(1)*3
    ):IFRA=0THENGOTO210
220 IFNU<10THENNU$="0"+NU$
230 IFRA=1THENCL$(1)="LA PRIMA C
    IFRA E' "+MID$(NU$,2,1)
240 IFRA=2THENCL$(1)="LA SECONDA
     CIFRA E' "+MID$(NU$,3,1)
250 CN=2:FORI=2TONU-1
260 A=NU/I:B=INT(A):IFA<>BTHEN29
    0
270 IFCN=7THEN300
280 CL$(CN)="UN FATTORE DEL NUME
    RO E' "+STR$(A):CN=CN+1
290 NEXT
300 IFNU/2=INT(NU/2)THENCL$(CN)=
    "IL NUMERO E' PARI"
310 IFNU/2<>INT(NU/2)THENCL$(CN)
    ="IL NUMERO E' DISPARI"
320 GB=VAL(MID$(NU$,3,1)):FORI=2
    TO9:A=GB/I:IFA=INT(GB/I)THEN
    GOSUB1060:GOTO340
330 NEXT
340 GB=VAL(MID$(NU$,2,1)):FORI=2
    TO9:A=GB/I:IFA=INT(GB/I)THEN
    GOSUB1070:GOTO360
350 NEXT
360 SD=VAL(MID$(NU$,2,1)):IFSD/2
    =INT(SD/2)THENCL$(7)="LA PRI
    MA CIFRA E' PARI"
370 IFSD/2<>INT(SD/2)THENCL$(7)=
    "LA PRIMA CIFRA E' DISPARI"
380 SD=VAL(MID$(NU$,3,1)):IFSD/2
    =INT(SD/2)THENCL$(8)="LA SEC
    ONDA CIFRA E' PARI"
390 IFSD/2<>INT(SD/2)THENCL$(8)=
    "LA SECONDA CIFRA E' DISPARI
    "
400 FORI=1TO9:IFI*I=NUTHENCL$(9)
    ="IL NUMERO E' UN QUADRATO P
    ERFETTO"
410 NEXT
420 HO=BE+10:POKEHO,160
430 C1=6:R1=6:MA=BE+(R1*40)+C1:V
    E=PEEK(MA):POKEMA,13
440 C=10:R=18:PO=BE+(R*40)+C:VA=
    PEEK(PO):POKEPO,209
450 A=PEEK(198):POKEMA,13:IFA=64
    THEN550
460 IFA=62THENGOSUB560
470 IFA=12THENGOSUB620
480 IFA=33THENGOSUB680
490 IFA=41THENGOSUB740
500 IFA=22THEN1040
510 GOSUB850:SOUND2,15,12:SOUND1
    ,23,23
520 PRINT"{HOME}";LEFT$(RR$,2);L
    EFT$(CC$,2);CL$;
530 TT=TT+CU
540 PRINT"{HOME}";LEFT$(RR$,23);
    LEFT$(CC$,7);"{RVS}ULTIMO:
    {OFF}";CU;"{ 6 SPAZI}{RVS}TO
    TALE:{OFF}";TT;
550 CU=0:POKEMA,141:GOTO450
560 IFR=0THENRETURN
570 R=R-2:PE=PO:PO=BE+(R*40)+C:D
    A=PEEK(PO):IFDA=32THENR=R+2:
    PO=BE+(R*40)+C:RETURN
580 IFDA=13THEN920
590 GOSUB800
600 POKEPE,VA:FL=PEEK(PE):CU=VAL
    (CHR$(FL)):POKEPE,32:VA=PEEK
    (PO)
610 POKEPO,209:RETURN
620 IFR=18THENRETURN
630 R=R+2:PE=PO:PO=BE+(R*40)+C:D
    A=PEEK(PO):IFDA=32THENR=R-2:
    PO=BE+(R*40)+C:RETURN
640 IFDA=13THEN920
650 GOSUB800
660 POKEPE,VA:FL=PEEK(PE):CU=VAL
    (CHR$(FL)):POKEPE,32
670 VA=PEEK(PO):POKEPO,209:RETUR
    N
680 IFC=0THENRETURN
690 C=C-2:PE=PO:PO=BE+(R*40)+C:D
    A=PEEK(PO):IFDA=32THENC=C+2:
    PO=BE+(R*40)+C:RETURN
700 IFDA=13THEN920
710 GOSUB800
720 POKEPE,VA:FL=PEEK(PE):CU=VAL
    (CHR$(FL)):POKEPE,32
730 VA=PEEK(PO):POKEPO,209:RETUR
    N
```

```
740 IFC=18THENRETURN
750 C=C+2:PE=PO:PO=BE+(R*40)+C:D
    A=PEEK(PO):IFDA=32THENC=C-2:
    PO=BE+(R*40)+C:RETURN
760 IFDA=13THEN920
770 GOSUB800
780 POKEPE,VA:FL=PEEK(PE):CU=VAL
    (CHR$(FL)):POKEPE,32
790 VA=PEEK(PO):POKEPO,209:RETUR
    N
800 IFDA=63THENCU=INT(RND(1)*10)

810 FU=INT(RND(1)*9):DI=(40-LEN(
    CL$(FU)))/2
820 IFDA=24THENPRINT"{HOME}";LEF
    T$(CC$,DI);LEFT$(RR$,2);CL$(
    FU);:GOSUB1050
830 IFDA=160THENGOSUB1000
840 RETURN
850 IFCU<6THENRETURN
860 IFC1>CTHENC1=C1-2
870 IFC1<CTHENC1=C1+2
880 IFR1>RTHENR1=R1-2
890 IFR1<RTHENR1=R1+2
900 POKEMA,VE:MA=BE+(R1*40)+C1:I
    FPEEK(MA)=209THEN920
910 VE=PEEK(MA):POKEMA,13:RETURN

920 PRINT"{CLR}";LEFT$(RR$,10);"
    IL MINOTAURO TI HA MANGIATO!
    "
930 PRINT"{HOME}";LEFT$(RR$,13);
    "IL NUMERO ERA";NU;
940 PRINT:PRINT:PRINT

950 PRINT"VUOI GIOCARE ANCORA (S
    /N)?"
960 GETA$:IFA$=""THEN960

970 IFA$="S"THEN20
980 IFA$="N"THENEND
990 GOTO960

1000 FORI=1TO10:GETA$:NEXT
1005 PRINT"{CLR}";LEFT$(RR$,2);L
     EFT$(RR$,3);"QUAL'E' IL NUM
     ERO";:INPUTVT

1010 IFVT<>NUTHENPRINT:PRINT"SBA
     GLIATO! IL NUMERO ERA";NU:G
     OTO940

1020 PRINT"BRAVISSIMO!!
     { 2 SPAZI}HAI BATTUTO IL MI
     NOTAURO!"

1025 PRINT"{ 2 GIU'}IL TUO PUNTE
     GGIO E' STATO";TT
1030 GOTO940

1040 PRINT"{CLR}";:GOTO930
1050 FORI=1TO1500:NEXT:RETURN

1060 CL$(6)="UN FATTORE DELLA SE
     CONDA CIFRA E'"+STR$(I):RET
```

Prigioniero nel labirinto

C64

Un mago cattivo ti ha intrappolato in un tortuoso labirinto; sai solamente che la tua posizione di partenza è a sud e che l'uscita è a nord, ma per fortuna ha con te la bussola. Sullo schermo del tuo C64 appare la visione tridimensionale della parte di labirinto più a te vicina e l'indicazione del punto cardinale verso cui stai guardando: con queste sole indicazioni devi essere in grado di uscire sano e salvo. Il gioco presenta un livello di difficoltà variante tra 5 e 90; più alto è il livello, più è grande il labirinto. Consigliamo i livelli superiori a 50 solo a chi è sicuro di avere un'eccellente memoria e un acuto colpo d'occhio!
Per rivolgerti verso un determinato punto cardinale batti la sua iniziale: "n", "s", "e" oppure "o". Imposta la lettera "a" se vuoi avanzare nella direzione indicata. Buona fortuna!

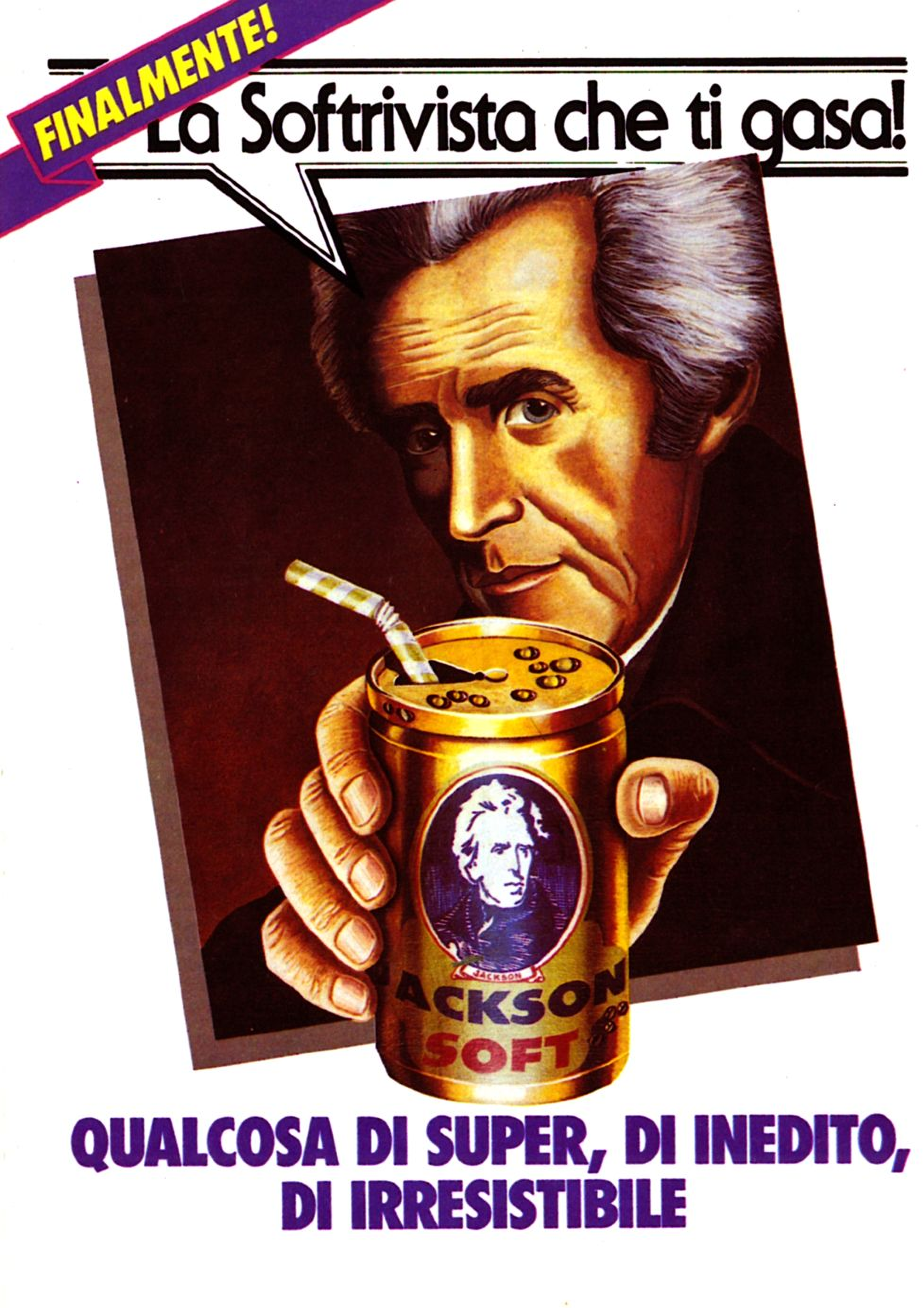
```
100 REM PRIGIONIERO NEL LABIRINT
    O
110 REM
120 DIMM(90,12)
130 PRINT"{CLR}"
142 POKE55,0
144 POKE56,56
146 PRINTCHR$(142)
148 POKE56334,PEEK(56334)AND254
150 POKE1,PEEK(1)AND251
152 FORJ=0TO511
154 POKEJ+14336,PEEK(J+53248)
156 NEXTJ
158 POKE1,PEEK(1)OR4
```

```
160 POKE56334,PEEK(56334)OR1
162 POKE53272,(PEEK(53272)AND240
    )+14
164 FORJ=14608TO14647
166 READB
168 POKEJ,B
170 NEXTJ
180 DATA255,255,255,255,255,255,
    255,255
190 DATA1,3,7,15,31,63,127,255
200 DATA254,252,248,240,224,192,
    128,0
210 DATA128,192,224,240,248,252,
    254,255
220 DATA127,63,31,15,7,3,1,0
222 DS=1024:CS=55296
224 S=54272
226 FORJ=STOS+23
228 POKEJ,0
230 NEXTJ
232 POKES+24,15:POKES+6,240
234 XV=10:YV=16
236 PRINT"{CLR}"
238 POKE53280,15
240 POKE53281,15
250 POKE646,9
260 INPUT"LIVELLO DI DIFFICOLTA'
     (5-90)";LN
270 IFLN>4ANDLN<91THEN300
280 PRINT"MINIMO 5, MASSIMO 90
    { 2 GIU'}"
290 GOTO260
300 PRINT"{GIU'}UN ATTIMO SOLO..
    ."
330 GOTO760
340 REM
350 X=XV
360 Y=YV
370 FORI=1TO5
372 FORK=0TO5
374 POKE(K+X)*40+Y+DS,34
376 POKE(X+K)*40+Y+CS,8
378 NEXTK
380 Y=Y+1
390 NEXTI
410 RETURN
420 REM
430 X=XV
440 Y=YV+5
450 N=6
460 FORI=1TO9
470 FORK=0TON-1
480 POKE(X+K)*40+Y+DS,34
490 POKE(X+K)*40+Y+CS,5
500 NEXTK
502 POKE(X-1)*40+Y+DS,35
504 POKE(X-1)*40+Y+CS,5
506 POKE(X+N)*40+Y+DS,38
508 POKE(X+N)*40+Y+CS,5
510 N=N+2
520 X=X-1:Y=Y+1
530 NEXTI
540 RETURN
550 REM
560 X=XV
570 Y=YV
580 N=6
590 FORI=1TO9
600 FORK=0TON-1
610 POKE(X+K)*40+Y+DS,34
620 POKE(X+K)*40+Y+CS,5
630 NEXTK
640 POKE(X+N)*40+Y+DS,36
642 POKE(X+N)*40+Y+CS,5
644 POKE(X-1)*40+Y+DS,37
646 POKE(X-1)*40+Y+CS,5
648 X=X-1:Y=Y-1
650 N=N+2
660 NEXTI
670 RETURN
680 REM
690 GOSUB420
700 FORJ=0TO1
702 FORK=0TO19
704 POKE(XV-6+K)*40+YV+8+J+DS,32

706 NEXTK,J
710 RETURN
720 REM
730 GOSUB550
740 FORJ=0TO1
742 FORK=0TO19
744 POKE(XV-7+K)*40+YV-5+J+DS,32

746 NEXTK,J
750 RETURN
760 GOSUB1590
770 FORI=1TOLN
780 FORJ=1TO12
790 R=INT(RND(0)*1.9+1)
800 IFM(I,J)<>0THEN820
810 M(I,J)=R
820 NEXTJ,I
840 FORI=1TO12
850 M(LN,I)=1
860 M(LN-1,I)=2
870 M(1,I)=4
880 IFM(2,I)=3THEN900
890 M(2,I)=1
900 NEXTI
910 FORI=1TOLN
920 M(I,1)=1
930 M(I,12)=1
940 NEXTI
950 R=LN-1
960 C=2
970 PRINT"{CLR}"
980 OND+1GOTO990,1070,1030,1110
990 ONM(R-1,C)GOSUB340,410,410,4
    10
1000 ONM(R,C-1)GOSUB550,720,720,
     720
1010 ONM(R,C+1)GOSUB420,680,680,
     680
1020 GOTO1140
```

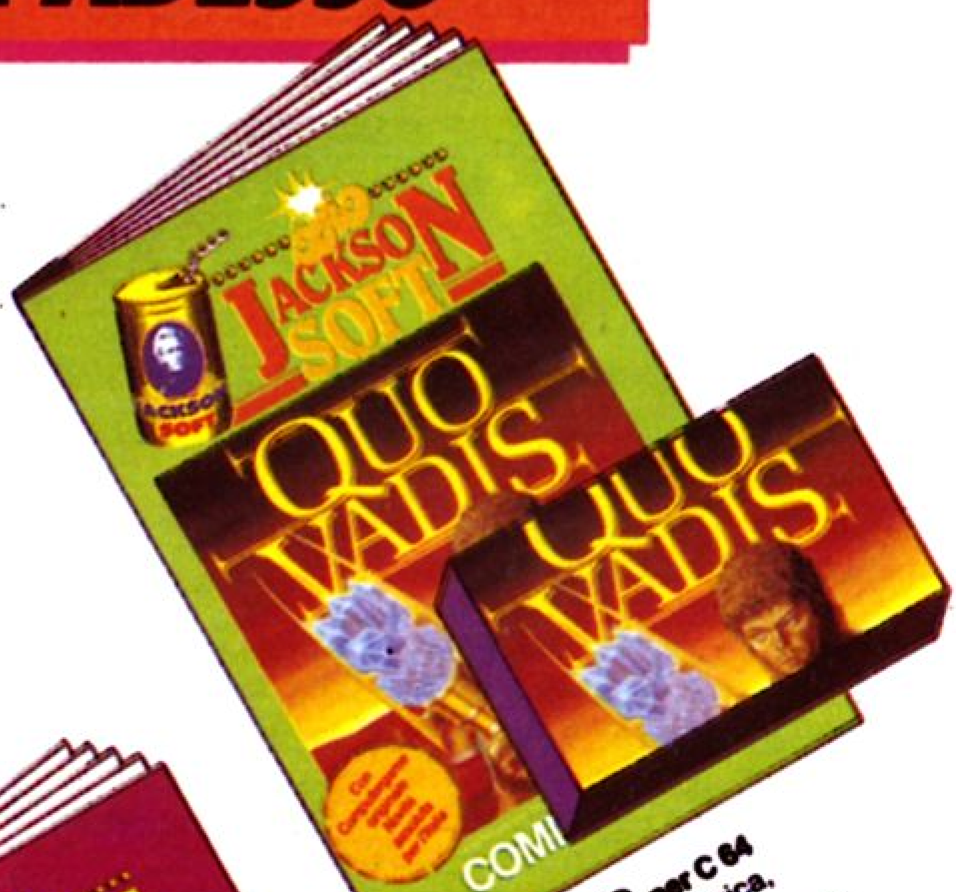
```
1030 ONM(R+1,C)GOSUB340,410,410,
     410
1040 ONM(R,C+1)GOSUB550,720,720,
     720
1050 ONM(R,C-1)GOSUB420,680,680,
     680
1060 GOTO1140
1070 ONM(R,C+1)GOSUB340,410,410,
     410
1080 ONM(R-1,C)GOSUB550,720,720,
     720
1090 ONM(R+1,C)GOSUB420,680,680,
     680
1100 GOTO1140
1110 ONM(R,C-1)GOSUB340,410,410,
     410
1120 ONM(R+1,C)GOSUB550,720,720,
     720
1130 ONM(R-1,C)GOSUB420,680,680,
     680
1140 REM
1150 IFD<>0THEN1170
1160 PRINT"{HOME}"
1162 FORJ=1TO11:PRINT"{GIU'}":NE
     XT
1164 PRINTTAB(12)"DIREZIONE NORD
     "
1170 IFD<>2THEN1190
1180 PRINT"{HOME}"
1182 FORJ=1TO11:PRINT"{GIU'}":NE
     XT
1184 PRINTTAB(12)"DIREZIONE SUD
     { 2 SPAZI}"
1190 IFD<>1THEN1210
1200 PRINT"{HOME}"
1202 FORJ=1TO11:PRINT"{GIU'}":NE
     XT
1204 PRINTTAB(12)"DIREZIONE EST
     { 2 SPAZI}"
1210 IFD<>3THEN1240
1220 PRINT"{HOME}"
1222 FORJ=1TO11:PRINT"{GIU'}":NE
     XT
1224 PRINTTAB(12)"DIREZIONE OVES
     T"
1230 REM
1240 POKES+1,50:POKES+4,33
1242 GOSUB1812
1244 POKES+4,0
1246 K=PEEK(197)
1250 IFK=64THEN1246
1252 POKES+1,60:POKES+4,33
1254 GOSUB1812
1256 POKES+4,0
1260 IFK=10THEN1320
1270 IFK=39THEN1470
1280 IFK=13THEN1490
1290 IFK=14THEN1510
1300 IFK=38THEN1530
1310 GOTO1240
1320 MV=MV+1
1330 OND+1GOTO1340,1410,1380,144
     0
1340 IFM(R-1,C)=1THEN1550
1350 R=R-1
1360 IFM(R,C)=4THEN1560
1370 GOTO970
1380 IFM(R+1,C)=1THEN1550
1390 R=R+1
1400 GOTO970
1410 IFM(R,C+1)=1THEN1550
1420 C=C+1
1430 GOTO970
1440 IFM(R,C-1)=1THEN1550
1450 C=C-1
1460 GOTO970
1470 D=0
1480 GOTO970
1490 D=2
1500 GOTO970
1510 D=1
1520 GOTO970
1530 D=3
1540 GOTO970
1550 GOTO1140
1560 PRINT"{HOME}"
1562 FORJ=1TO13:PRINT"{GIU'}":NE
     XT
1564 PRINT"CONGRATULAZIONI! SEI
     USCITO IN SOLE"
1566 PRINTMV"MOSSE{ 3 GIU'}"
1570 GOTO1820
1580 REM
1590 R4=1
1600 R1=INT(RND(1)*7+3)
1610 R2=INT(RND(1)*4+2)
1620 FORI=R4TOR4+R2
1630 IFI=LN-1THEN1810
1640 M(I,R1)=3
1650 NEXTI
1660 R4=R4+R2
1670 M(R4+1,R1)=1
1680 R3=INT(RND(1)*2+1)
1690 IFR3<>2THEN1710
1700 R3=-1
1710 R5=INT(RND(1)*3+2)
1720 FORI=1TOR5
1730 IF(R1+R3*I)<11THEN1750
1740 R1=R1-1
1750 IF(R1+R3*I)>1THEN1770
1760 R1=R1+1
1770 M(R4,R1+R3*I)=3
1780 NEXTI
1790 R1=R1+R5*R3
1800 GOTO1610
1810 RETURN
1812 FORDE=1TO80
1814 NEXTDE
1816 RETURN
1820 FORJ=1TO10
1822 GETGA$
1824 NEXTJ
1828 INPUT"VUOI RIPROVARE";Q$
1830 IFLEFT$(Q$,1)="S"THENRUN
1850 SYS2048
1860 END
```


FINALMENTE!
La Softrivista che ti gasa!
JACKSON
SOFT
QUALCOSA DI SUPER, DI INEDITO,
DI IRRESISTIBILE

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO

È IN EDICOLA JACKSON SOFT SERIE ORO

La softrivista con i giochi esclusivi per Commodore 64 e Spectrum 48K importati dall'Inghilterra, mai presentati in Italia.
Una sfida Jackson al già visto, al già fatto, al... già registrato.



QUO VADIS per C 64
Strategia, avventura, logica, inganno nel super computergame che sta facendo impazzire l'Inghilterra. Nessuno è ancora riuscito a raggiungere la fine del labirinto. Prova tu!



BRIAN BLOODAXE per Spectrum 48K
Un plat forme game che ti condurrà in pieno 21° secolo, alla conquista dei favolosi gioielli della corona inglese. Forza, astuzia, magia e... la colonna sonora di Monty Python.

JACKSON SOFT

Ogni mese in edicola

- la softrivista con:
  6 pagine di commento al supergame presentato;
  4 pagine di rubriche;
  22 pagine di listati scelti tra il meglio di quanto pubblicato in fatto di grafica, giochi, utility.
- una cassetta originale con il SUPERGAME del mese

Corri in edicola, il vero gioco comincia solo adesso e se sei davvero bravo partecipa alla "sfida al campione", utilizzando il tagliando che troverai sull'ultima pagina di copertina di ogni numero.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Defence

C64

Questa è la tua grande occasione per diventare un eroe acclamato da tutti, difendendo la tua città da razzi mandati da invisibili astronavi aliene.

Possiedi 3 rampe di lancio per missili. Spara i tuoi missili in modo da intercettare i razzi alieni premendo i pulsanti "1", "2" e "3" corrispondenti rispettivamente alla prima, seconda e terza rampa di lancio. Una volta che è partito un missile, non puoi lanciarne un'altro dalla stessa rampa finché esso non colpisce un razzo nemico oppure non raggiunge la massima altitudine. Il gioco termina una volta distrutte tutte le strutture della città.

Sullo schermo è sempre visibile durante il gioco il tuo punteggio e il numero delle costruzioni ancora in piedi.

```
100 REM DEFENCE
110 GOSUB470
120 PRINT"{CLR}":POKE53280,0:POK
    E53281,0:FORX=55296TO56176:P
    OKEX,15:NEXTX
130 FORX=56176TO56295:POKEX,7:NE
    XT X
140 FORX=1904TO2023:POKEX,160:NE
    XT:Z=.1:DD=0:SR=8:V=0
150 PRINTA$;"[<1>]{ 3 SPAZI}
    {RVS}V{OFF}{ 6 SPAZI}{RVS}
    { 2 V}{OFF}{ 2 SPAZI}[<I>]
    [<K>]{ 4 SPAZI}{RVS}{ 2 V}
    {OFF}[<O>]{RVS}V{OFF}
    { 4 SPAZI}[<I>]{RVS} {OFF}
    [<I>][<P>]"
160 FORX=1TO3:POKEBS(X),30:BL(X)
    =BS(X):M(X)=0:F(X)=0:NEXT
170 Z=Z+.001
180 FOR X=1TO3:IFM(X)=1THEN210
190 J(X)=1344+INT(RND(8)*240):IF
    RND(8)>ZTHEN 250
200 POKEJ(X)-1,M:POKEJ(X),M:POKE
    J(X)+1,M:M(X)=1:D(X)=41:IFRN
    D(8)>.5THEND(X)=39

210 IFPEEK(J(X))=MANDPEEK(J(X)+1
    )=MANDPEEK(J(X)-1)=MTHEN230
220 POKEJ(X)-1,32:POKEJ(X),32:PO
    KEJ(X)+1,32:POKEJ(X)-1,32:M(
    X)=0:GOTO250

230 POKEJ(X)-1,32:POKEJ(X),32:PO
    KEJ(X)+1,32:J(X)=J(X)+D(X):I
    FJ(X)>1903THEN370
240 POKEJ(X),M:POKEJ(X)+1,M:POKE
    J(X)-1,M
250 IFF(X)=1THEN280
260 GETF$:A=VAL(F$):IFA<1ORA>3TH
    EN280
270 F(A)=1
280 IFPEEK(BL(X))<>30AND(BL(X))<
    1864THEN390
290 POKEBL(X),32:IFF(X)=1THENBL(
    X)=BL(X)-40
300 IFBL(X)>1304THEN320
310 BL(X)=BS(X):F(X)=0
320 POKEBL(X),30:NEXTX
330 SR=0:FORY=1864TO1902:IFPEEK(
    Y)>90THENSR=SR+1
340 NEXTY:PRINT"{HOME}[<2>]PUNTE
    GGIO{ 2 SPAZI}:"DD:PRINT"COS
    TRUZIONI:"STR$(SR)+"{SPAZI}"

350 IFSR<1THEN430
360 GOTO170
370 SO=54272:FORZ=SOTOSO+24:POKE
    Z,0:NEXTZ:POKESO+5,15:POKESO
    +6,15:POKESO+24,15
380 POKESO+1,3:POKESO,245:POKESO

    +4,129:M(X)=0:GOTO250
390 SO=54272:FORZ=SOTOSO+24:POKE
    Z,0:NEXTZ:POKESO+5,15:POKESO
    +6,15:POKESO+24,15
400 POKESO+1,5:POKESO,235:POKESO
    +4,129:FORY=0TO8:POKEBL(X)+E
    L(Y),EC(Y)
410 POKE54272+BL(X)+EL(Y),7:NEXT
    Y:FORT=1TO50:NEXTT:DD=DD+SR
420 FORY=0TO8:POKEBL(X)+EL(Y),32
    :POKE54272+BL(X)+EL(Y),1:NEX
    TY:GOTO310
430 PRINT"{HOME}{ 7 GIU'}
    { 8 SPAZI}****CITTA'DISTRUTT
    A****":PRINT:PRINT
440 FORT=1TO2000:NEXT:POKE198,0:
    PRINT"{ 8 SPAZI}PREMI UN TAS
    TO QUALSIASI "
445 PRINTTAB(12)"PER RICOMINCIAR
    E"
450 GETQ$:IFQ$=""THEN450
```

```
460 GOTO120
470 A$="{HOME}{ 21 GIU'}"
480 FORX=0TO7:READEL(X),EC(X):NE
    XT
490 BS(1)=1913:BS(2)=1922:BS(3)=
    1931:M=90:I=30
500 PRINT"{CLR}"TAB(16);"DEFENCE
    ":PRINT:PRINT" DIFENDI LA CI
    TTA'CON I TUOI MISSILI"
510 PRINT:PRINT" PREMI I PULSANT
    I 1-3 PER LANCIARLI.":PRINT
520 PRINT" PER INIZIARE PREMERE
    UN TASTO QUALSIASI"
530 GETQ$:IFQ$=""THEN530
540 RETURN
550 DATA-41,85,-40,66,-39,73,-1,
    67,0,91,67,39,74,40,66,41,75
```

C64

Arrivano i pompieri

I pompieri hanno ancora lavoro. In città un grattacielo va a fuoco, e bisogna salvare gli sfortunati inquilini che si gettano dalle finestre per evitare le fiamme. Tu sei appunto al comando degli uomini che trasportano il telone di salvataggio.
Usando i tasti O e P la tua squadra corre rispettivamente a sinistra e a destra, mentre con Q e W i tuoi uomini camminano nelle due stesse direzioni. Dato che il fuoco si muove verso il basso, hai sempre meno tempo a disposizione per spostare il telone e raccogliere coloro che cadono. Devi salvare il maggior numero possibile di persone, ma ricordati che se perdi 10 inquilini il gioco finisce e la tua carriera di pompiere subisce un declassamento.

```
120 GOTO920
150 K=PEEK(197)
160 IFK<>64THEN180
170 FORDE=1TO175:NEXT
180 OC=FC
190 IFK=62ANDFC>6THENFC=FC-1
200 IFK=9ANDFC<33THENFC=FC+1
210 IFK=38ANDFC>8THENFC=FC-3
220 IFK=41ANDFC<32THENFC=FC+3
230 IFOC=FCTHEN340
240 REM STAMPA POMPIERE
250 FORJ=1948TO1980
260 POKEJ,32
270 NEXTJ
280 POKE1943+FC,37
290 POKE56215+FC,6
300 POKE1944+FC,39
310 POKE56216+FC,7
320 POKE1945+FC,38
330 POKE56217+FC,6
340 RETURN
350 REM
360 IFJP=1THEN450
380 CL=INT(RND(0)*18)+9
390 RW=TW
400 S3=35:CT=8
410 JP=1
420 NC=NC+1
430 IFNC/5<>INT(NC/5)THEN450
440 GOSUB790
450 RW=RW+1
460 IFRW<>24THEN580
470 REM
480 LS=LS+1
490 POKES+1,10:POKES+4,33
500 POKE1984+CL,41
510 POKE56256+CL,2
520 JP=0
530 PRINT"{HOME}"TAB(29)LS
540 GOSUB1690
550 POKES+4,0
560 IFLS=10THEN1650
570 GOTO760
580 POKE(RW-1)*40+CL+1024,S3
590 POKE(RW-1)*40+CL+55296,CT
600 S3=PEEK(RW*40+CL+1024)
610 CT=PEEK(RW*40+CL+55296)
620 POKES+1,240/RW:POKES+4,83
630 POKERW*40+CL+1024,40
640 POKERW*40+CL+55296,5
650 IFRW<>23THEN760
660 POKERW*40+CL+1024,S3
670 POKERW*40+CL+55296,CT
680 IFFC<>CLTHEN760
700 SV=SV+1
710 POKES+1,52:POKES+4,83
```

```
720 POKE1944+FC,39
730 POKE56216+FC,7
740 JP=0
750 PRINT"{HOME}"TAB(11)SV
760 POKES+4,0
770 RETURN
790 TW=TW+2
800 RW=RW+2
810 IFTW>22THEN1470
820 FORJ=7TO31
830 POKES+1,60:POKES+4,129
840 POKE(TW-3)*40+J+1024,32
850 POKE(TW-2)*40+J+1024,32
860 POKE(TW-1)*40+J+1024,36
870 POKE(TW-1)*40+J+55296,2
880 POKES+4,0
890 NEXTJ
900 RETURN
920 POKE55,0:POKE56,56
930 PRINTCHR$(142)
940 POKE56334,PEEK(56334)AND254
950 POKE1,PEEK(1)AND251
960 FORJ=0TO511
970 POKEJ+14336,PEEK(J+53248)
980 NEXTJ
990 POKE1,PEEK(1)OR4
1000 POKE56334,PEEK(56334)OR1
1010 POKE53272,(PEEK(53272)AND24
     0)+14
1020 FORJ=14608TO14671
1030 READ B
1040 POKEJ,B
1050 NEXTJ
1060 DATA255,255,255,255,255,255
     ,255,255
1070 DATA255,129,129,129,129,129
     ,129,255
1080 DATA0,0,145,170,223,235,255
     ,255
1090 DATA48,120,48,124,179,49,72
     ,204
1100 DATA12,30,12,62,205,140,18,
     51
1110 DATA0,0,0,0,0,0,129,255
1120 DATA56,56,145,125,56,56,40,
     68
1130 DATA0,0,0,1,56,254,120,48
1140 S=54272
1150 FORL=STOS+23:POKEL,0:NEXT
1160 POKES+24,15:POKES+6,240
1170 PRINT"{CLR}"
1180 POKE53280,0
1190 POKE53281,0
1200 POKE646,1
1210 FC=6:OC=6:TW=7
1220 REM
1230 FORK=6TO22
1240 POKEK*40+1031,34
1250 POKEK*40+55303,8
1260 NEXTK
1270 FORK=6TO22
1280 POKEK*40+1055,34
1290 POKEK*40+55327,8
1300 NEXTK
1310 FORJ=6TO22STEP2
1320 FORK=8TO30
1330 POKEJ*40+K+1024,35
1340 POKEJ*40+K+55296,8
1350 NEXTK,J
1360 FORJ=7TO21STEP2
1370 FORK=8TO30
1380 POKEJ*40+K+1024,35
1390 POKEJ*40+K+55296,8
1400 NEXTK,J
1410 PRINT"{HOME}"TAB(3)"SALVATI
     : "SPC(11)"PERSI: "
1420 GOSUB280
1430 GOSUB150
1440 GOSUB360
1450 GOTO1430
1470 POKES+1,33:POKES+4,83
1480 GOSUB1690
1490 POKES+1,45
1500 GOSUB1690
1510 POKES+1,36
1520 GOSUB1690
1530 POKES+1,50
1540 GOSUB1690:GOSUB1690
1550 POKES+4,0
1560 FORJ=1TO13:PRINT"{GIU'}":NE
     XT
1570 PRINT"CONGRATULAZIONI!
     {GIU'}"
1580 PRINTSTR$(SV)" VITE SALVATE
     .{GIU'}"
1590 GOTO1720
1610 FORJ=100TO15STEP-5
1620 POKES+1,J:POKES+4,83
1630 FORDE=1TO50:NEXT
1640 NEXTJ
1650 POKES+4,0
1660 FORJ=1TO13:PRINT"{GIU'}":NE
     XT
1670 PRINT"10 VITE PERSE - SEI R
     ETROCESSO DI GRADO!"
1680 GOTO1720
1690 FORDE=1TO250
1700 NEXTDE
1710 RETURN
1720 FORJ=1TO10
1730 GETGA$
1740 NEXTJ
1750 INPUT"PROVI ANCORA";Q$
1760 IFQ$="N"THEN1790
1770 SV=0:LS=0:NC=0
1780 GOTO1170
1790 POKE49152,0
1800 SYS49152
1819 END
```

La stanza dei robot

C64

joystick opzionale

Mentre stavi lavorando al tuo nuovo supervideogioco nella tua fabbrica di computer games, sei incatuamente entrato, sfortuna delle sfortune, nella peggior stanza in cui potevi capitare: nella stanza dove si tengono rinchiusi i robot impazziti. Unica via di salvezza è raggiungere una delle 3 uscite, impresa alquanto difficile perché sebbene pazzi, i robot non sono certo stupidi e ti inseguono tramando vendetta verso il loro signore e creatore. L'unico vantaggio che possiedi rispetto a loro è che tu puoi passare attraverso gli schermi elettronici, rappresentati da pallini neri, di cui la stanza è piena, mentre i robot no.
Per giocare usa il joystick (porta 1) oppure i tasti di controllo cursore.

```
100 REM LA STANZA DEI ROBOT
110 GOSUB510
120 JY=PEEK(56321):JY=15-(JY AND
     15):K=PEEK(197):J=PEEK(653)
    :AL=L
130 POKEL,32:IFJY=1ORJY=5ORJY=9O
    R(K=7ANDJ=1)THENAL=AL-40
140 IFJY=2ORJY=6ORJY=10OR(K=7AND
    J=0)THENAL=AL+40
150 IF(JY>3ANDJY<7)OR(K=2ANDJ=1)
    THENAL=AL-1
160 IFJY>7OR(K=2ANDJ=0)THENAL=AL
    +1
170 IFPEEK(AL)<>160THENL=AL
180 IFPEEK(L)=RTHEN300
190 IFPEEK(L)=46THEN440
200 POKEL,I:LY=INT((L-S)/40):LX=
    L-S-LY*40
210 FORX=1TO3:M=R(X):POKEM,32
220 RY=INT((M-S)/40):RX=M-S-RY*4
    0
230 IFRX<LXAND(PEEK(M+1)=32ORPEE
    K(M+1)=I)THENM=M+1
240 IFRX>LXAND(PEEK(M-1)=32ORPEE
    K(M-1)=I)THENM=M-1
250 IFRY>LYAND(PEEK(M-40)=32ORPE
    EK(M-40)=I)THENM=M-40
260 IFRY<LYAND(PEEK(M+40)=32ORPE
    EK(M+40)=I)THENM=M+40
270 R(X)=M:POKEM,R
280 IFM=LTHEN300
290 NEXTX:GOTO120
300 REM CATTURA
310 SO=54272:FORX=0TO24:POKESO+X
    ,0:NEXTX
320 POKESO+14,5:POKESO+18,16:POK
    ESO+3,1:POKESO+24,143
330 POKESO+6,240:POKESO+4,65
340 POKE53280,2:F1=5389:FORX=0TO
    119:F=F1+PEEK(SO+27)*3.5
350 H=INT(F/256):L=F-H*256
360 IFINT(X/10)/2=INT(INT(X/10)/
    2)THENPOKE53280,2:POKE53281,
    2
370 IFINT(X/10)/2<>INT(INT(X/10)
    /2)THENPOKE53280,14:POKE5328
    1,11
380 POKESO,L:POKESO+1,H:NEXTX
390 POKESO+24,0
400 FORX=1TO2000:NEXTX
410 PRINT"{CLR}":PRINT:PRINT
420 PRINTTAB(10)"SEI STATO CATTU
    RATO":PRINT:PRINT:PRINT
430 GOTO480
440 REM SAFE
450 FORX=1TO2000:NEXTX
460 PRINT"{CLR}":PRINT:PRINT
470 PRINTTAB(15)"HAI VINTO!":PRI
    NT:PRINT
480 POKE198,0:PRINTTAB(5)"VUOI G
    IOCARE DI NUOVO (S/N)";:INPU
    TQ$
490 IFLEFT$(Q$,1)="S"THEN110
500 SYS2048
510 PRINT"{CLR}{BLK}":POKE53281,
    11
520 PRINTTAB(9);"{RVS} LA STANZA
     DEI ROBOT ":PRINT
530 PRINT"MENTRE STAVI FACENDO U
    N LAVORO COME"
540 PRINT"COLLAUDATORE DI COMPUT
    ER GAME,HAI{ 7 SPAZI}COMMESS
    O UN ERRORE...":PRINT
550 PRINT"SEI ENTRATO NELLA STAN
    ZA DEI ROBOT."
560 PRINT"NON SEI IL BENVENUTO."
    :PRINT
570 PRINT"USA UN JOYSTICK O I PU
    LSANTI [CRSR] PER"
580 PRINT"CORRERE AD UNA DELLE P
    ORTE":PRINT
```

```
590 PRINT"SCRIVI LA TUA PRIMA IN
    IZIALE."
600 GETI$:IFI$=""THEN600
610 IFASC(I$)<65ORASC(I$)>90THEN
    600
620 PRINT"EVITA I ROBOT ({RVS}R
    {OFF}).":PRINT
630 PRINT"L'UNICO VANTAGGIO E'CH
    E TU PUOI PASSARE";
640 PRINT" ATTRAVERSO I PALLINI
    NERI E I ROBOT NO.":PRINT
650 PRINT"PREMI UN TASTO QUALSIA
    SI PER INIZIARE"
660 GETQ$:IFQ$=""THEN660
670 PRINT"{CLR}":PRINT"{BLK}
    {RVS}{ 37 SPAZI}"
680 FORX=1TO9:PRINT" {RVS} ";TAB
    (37);"{RVS} ":NEXTX:PRINT"."
    ;TAB(37);"."
690 FORX=1TO9:PRINT" {RVS} ";TAB
    (37);"{RVS} ":NEXTX
700 PRINT" {RVS}{ 18 SPAZI}{OFF}
    .{RVS}{ 18 SPAZI}"
710 S=1106:B=81:R=146:I=ASC(I$)-
    64
720 BX=150
730 FORX=55296TO56295:POKEX,0:NE
    XTX
740 FORX=0TOBX:POKES+40*INT(RND(
    8)*19)+INT(RND(8)*35),B:NEXT
    X
750 R(1)=1428:R(2)=1458:R(3)=176
    4:L=S+18
760 FORX=1TO3:POKER(X),R:NEXTX:P
    OKEL,I
770 RETURN
```

Spionaggio

C64

Sei un agente segreto con licenza di uccidere, e il tuo compito è proprio quello di far fuori tutte le spie nemiche che ti capitano a tiro. Stai attento però: come tutti gli 007 che si rispettano, tu fai il doppio gioco, anzi il triplo o quadruplo e chi più ne ha più ne metta! Per cui, se non guardi bene prima di sparare, rischi di uccidere uno dei tuoi momentanei alleati. Nel gioco ciò è rappresentato dal fatto che il tuo colore cambia continuamente, e devi evitare di colpire una spia del tuo stesso colore. Hai un minuto a disposizione: guadagni 50 punti per ogni agente nemico eliminato, ma ne perdi 150 se fai fuori uno dei tuoi uomini. Con i tasti Q e Z ti muovi su e giù, mentre con I e P spari a sinistra e a destra. Se riesci a non uccidere nessuna spia alleata puoi giocare per altri 60 secondi.

```
10 POKE53281,0:POKE53280,0:PRINT
   "{CLR}{YEL}{ 2 GIU'}
   { 14 SPAZI}{RVS} SPIONAGGIO "
15 PRINT"{ 9 GIU'}"
20 V=53248:POKEV,180:POKEV+1,200
   :POKE2040,192:POKEV+39,6:POKE
   V+47,1
25 POKE2041,192:POKE2042,192:POK
   E2043,192:POKE2044,193:POKE20
   45,193:POKE2046,193
30 FORI=12288TO12350:READQ:POKEI
   ,Q:NEXT
40 FORI=12352TO12414:READQ:POKEI
   ,Q:NEXT
50 POKE2047,194:FORI=12417TO1247
   8:POKEI,0:NEXT
55 POKE12416,240:POKE12419,240
60 FORI=49152TO49369:READQ:POKEI
   ,Q:NEXT
70 TL=60:PRINT"{ 5 SPAZI}HAI A D
   ISPOSIZIONE"TL"SECONDI
   { 4 GIU'}"
90 PRINT"{ 6 SPAZI}PREMI UN TAST
   O PER INIZIARE"
95 GETX$:IFX$=""THEN95
100 PRINT"{CLR}":FORI=1TO23:PRIN
    TTAB(19)"[<4>][<->]
    { 2 SPAZI}[<->]":NEXT:PRINT"
    {YEL}{HOME}";:GOSUB1000
110 PC=6
120 FORI=1TO3:POKEV+2*I,50:NEXT:
    FORI=4TO6:POKEV+2*I,30:NEXT:
    POKEV+16,112
```

```
130 POKEV,180:POKEV+1,150:POKEV+
    39,6:POKEV+21,1
150 TI$="000000"
160 POKEV+15,150:GOSUB305
200 SYS(49152)
210 SYS(49182)
220 OS=PEEK(V+21):IF(OSAND128)<>
    0THENGOSUB500:POKEV+30,0
230 GOSUB300:IF(PEEK(V+30)AND126
    )<>0THENGOSUB305
250 GOSUB1100:IFTI/60>TLTHEN900
260 GOTO200
300 IFRND(1)<.95THENRETURN
305 Y=PEEK(V+15)-30+INT(RND(1)*6
    0):IFY>230ORY<35THENRETURN
310 I=RND(1):IFI<.2THENPC=2:GOTO
    330
312 IFI<.6THEN335
315 IFI<.8THENPC=6:GOTO330
320 PC=8
330 POKEV+39,PC:IFRND(1)<.5THEN3
    60
335 IFRND(1)<.5THEN345
340 POKEV+3,Y:POKEV+40,2:POKEV+2
    1,PEEK(V+21)OR2:RETURN
345 POKEV+3,Y:POKEV+5,Y-35:POKEV
    +7,Y+25
350 FORI=1TO3:K=RND(1):IFK<.3THE
    NPOKEV+39+I,2:GOTO358
352 IFK<.6THENPOKEV+39+I,8:GOTO3
    58
354 POKEV+39+I,6
358 NEXT:POKEV+21,PEEK(V+21)OR14
    :RETURN
360 IFRND(1)<.5THEN385
365 POKEV+9,Y:POKEV+43,2:POKEV+2
    1,PEEK(V+21)OR16:RETURN
385 POKEV+9,Y:POKEV+11,Y-30:POKE
    V+13,Y+25
390 FORI=4TO6:K=RND(1):IFK<.3THE
    NPOKEV+39+I,2:GOTO396
392 IFK<.6THENPOKEV+39+I,8:GOTO3
    96
394 POKEV+39+I,6
396 NEXT:POKEV+21,PEEK(V+21)OR11
    2:RETURN
500 CO=PEEK(V+30):X=PEEK(V+14)+2
    *(PEEK(V+16)AND128)
505 IFX>200THEN550
510 POKEV+13,PEEK(V+13)+1:HT=0:F
    ORI=1TO3:IF(COAND2EI)=2EITHE
    NHT=I
515 NEXT
517 IFHT=0THENPOKEV+21,PEEK(V+21
    )AND127:RETURN
520 IFPC=(PEEK(V+39+HT)AND15)THE
    NSC=SC-200:NK=NK+1:GOSUB1200
525 SC=SC+50:GOSUB1000:POKEV+21,
    PEEK(V+21)AND(127-2EHT)
530 RETURN
550 POKEV+13,PEEK(V+13)-1:HT=0:F
    ORI=4TO6:IF(COAND2EI)=2EITHE
    NHT=I
555 NEXT
560 GOTO517
900 POKEV+21,0:PRINT"{CLR}{YEL}
    { 2 GIU'}{ 15 SPAZI}FINE GIO
    CO":PRINT"{ 7 GIU'}"
910 PRINT"{ 8 SPAZI}IL TUO PUNTE
    GGIO E'"SC"{ 2 GIU'}"
920 IFNK<>0THENPRINT"{ 3 SPAZI}
    MA HAI UCCISO"NK"DEI TUOI UO
    MINI!!":ER=1:GOTO935
930 PRINT"OTTIMO LAVORO! - NON H
    AI UCCISO NESSUNO
    { 18 SPAZI}";
933 PRINT"{GIU'}DEI TUOI UOMINI.
    "
935 IFER=0THENPRINT"{ 2 GIU'}HAI
     VINTO UN GIRO EXTRA!!":FORT
    =1TO4000:NEXT:ER=1:GOTO100
950 GETX$:IFX$=""THENPRINT"
    { 2 GIU'}":END
960 GOTO950
1000 FORI=1913TO1917:POKEI,32:NE
     XT
1005 PRINT"[<5>]{ 24 GIU'}PUNTI:
     { 6 SPAZI}{ 5 SIN}"SC"
     {HOME}";
1010 RETURN
1100 PRINT"TEMPO: "INT(TI/60)"
     {HOME}";
1110 RETURN
1200 PRINT"{HOME}HAI SPARATO A U
     NO DEI TUOI UOMINI!!{HOME}"
     ;
1210 FORT=1TO2500:NEXT
1220 PRINT"{ 40 SPAZI}{HOME}";
1230 RETURN
10000 DATA0,96,0,0,240,0,0,240,0
      ,0,97,0,0,65,128,0,255,248
      ,1,255,128,1,243,0
10010 DATA1,254,0,0,236,0,0,228,
      0,1,224,0,1,224,0,1,254,0,
      0,254,0,0,198,0
10020 DATA0,198,0,0,198,0,0,198,
      0,63,199,0,48,7,0
10030 DATA0,12,0,0,30,0,0,30,0,1
      ,12,0,3,4,0,63,254,0,3,255
      ,0,1,143,0
10040 DATA0,255,0,0,111,0,0,14,0
      ,0,15,0,0,15,0,0,255,0,0,2
      54,0,0,198,0
10050 DATA0,198,0,0,198,0,0,198,
      0,0,199,248,1,192,24
10100 DATA165,197,201,62,208,10,
      56,173,1,208,233,6,141,1,2
      08,96,201,12,208
10110 DATA251,24,173,1,208,105,6
      ,141,1,208,96
```

```
10200 DATA165,197,201,33,208,67,
      169,193,141,248,7,169,160,
      141,14,208,173,16
10210 DATA208,41,127,141,16,208,
      173,1,208,141,15,208,173,2
      1,208,9,128,141
10220 DATA21,208,32,196,192,56,1
      73,14,208,233,2,141,14,208
      ,173,30,208,41,128
10230 DATA208,15,173,14,208,201,
      2,176,230,173,21,208,41,12
      7,141,21,208,96
10240 DATA201,41,208,251,169,192
      ,141,248,7,169,210,141,14,
      208,173,16,208,41
10250 DATA127,141,16,208,173,1,2
      08,141,15,208,173,21,208,9
      ,128,141,21,208,32
10260 DATA196,192,24,173,14,208,
      105,2,141,14,208,173,30,20
      8,41,128,208,200
10270 DATA173,14,208,201,2,176,8
      ,173,16,208,9,128,141,16,2
      08,173,14,208,201
10280 DATA70,144,215,173,16,208,
      41,128,240,208,173,21,208,
      41,127,141,21,208
10290 DATA96,162,0,232,208,253,1
      73,24,212,208,6,169,15,141
      ,24,212,96,169
10300 DATA0,141,24,212,96
```

L'artificiere

C64

È arrivata una telefonata anonima alla polizia: c'è una bomba ad orologeria nascosta in un edificio con un milione di stanze! L'unica persona in grado di trovarla e disinnescarla sei tu; hai a disposizione 250 secondi (ogni tentativo vale 10 secondi) per scoprire dove è nascosta. Per aiutarti possiedi un "Bomb Detector", ultima trovata tecnologica americana, il cui contatore segna un numero sempre più prossimo a 10000 al tuo avvicinarti all'ordigno. Devi determinare la posizione della stanza scrivendo un valore tra 0 e 99 per ciascuna delle coordinate lunghezza, larghezza e altezza. Un valore corretto viene visualizzato da un doppio asterisco al posto del numero.
Se non trovi la bomba entro 250 secondi, essa esplode. Se la trovi, però, hai solo 100 secondi per disinnescarla: scegli i 3 numeri della combinazione (adesso compresi tra 1 e 10) allo stesso modo di come prima hai determinato le coordinate. Se vi sono delle complicazioni, non preoccuparti: le condoglianze verranno immediatamente recapitate ai tuoi parenti e amici più intimi!

```
100 REM ARTIFICIERE
110 PRINT"{CLR}STAI PER ACCETTAR
    E UNA MISSIONE MOLTO
    { 3 SPAZI}PERICOLOSA."
120 PRINT:PRINT"IN UNA TORRE CON
     UN MILIONE DI STANZE E'NASC
    OSTA UNA BOMBA."
130 PRINT:PRINT"TROVA LA STANZA
    DETERMINANDO:LUNGHEZZA, LARG
    HEZZA E ALTEZZA(0-99)"
140 PRINT"UNA {RVS}**{OFF} MOSTR
    A UNA VALORE CORRETTO.":PRIN
    T
150 PRINT"HAI 250 SECONDI PER TR
    OVARE LA BOMBA{ 4 SPAZI}ALTR
    IMENTI ESPLODERA'.":PRINT
160 PRINT"IL TUO CONTATORE DARA'
    UN VALORE SEMPRE"
170 PRINT"PIU'VICINO AL 10000 MA
    N MANO CHE TI{ 5 SPAZI}AVVIC
    INI."
180 PRINT"DOPO AVERLA TROVATO HA
    I 100 SECONDI PER DISINNESCA
    RLA."
190 PRINT:PRINT"PER PARTIRE PREM
    I UN TASTO QUALSIASI.":PRINT

200 GETQ$:IFQ$=""THEN200
210 S1=36878:S2=36877
220 A=INT(RND(8)*100):B=INT(RND(
    8)*100):C=INT(RND(8)*100)
230 PRINT"{CLR}":S=10
```

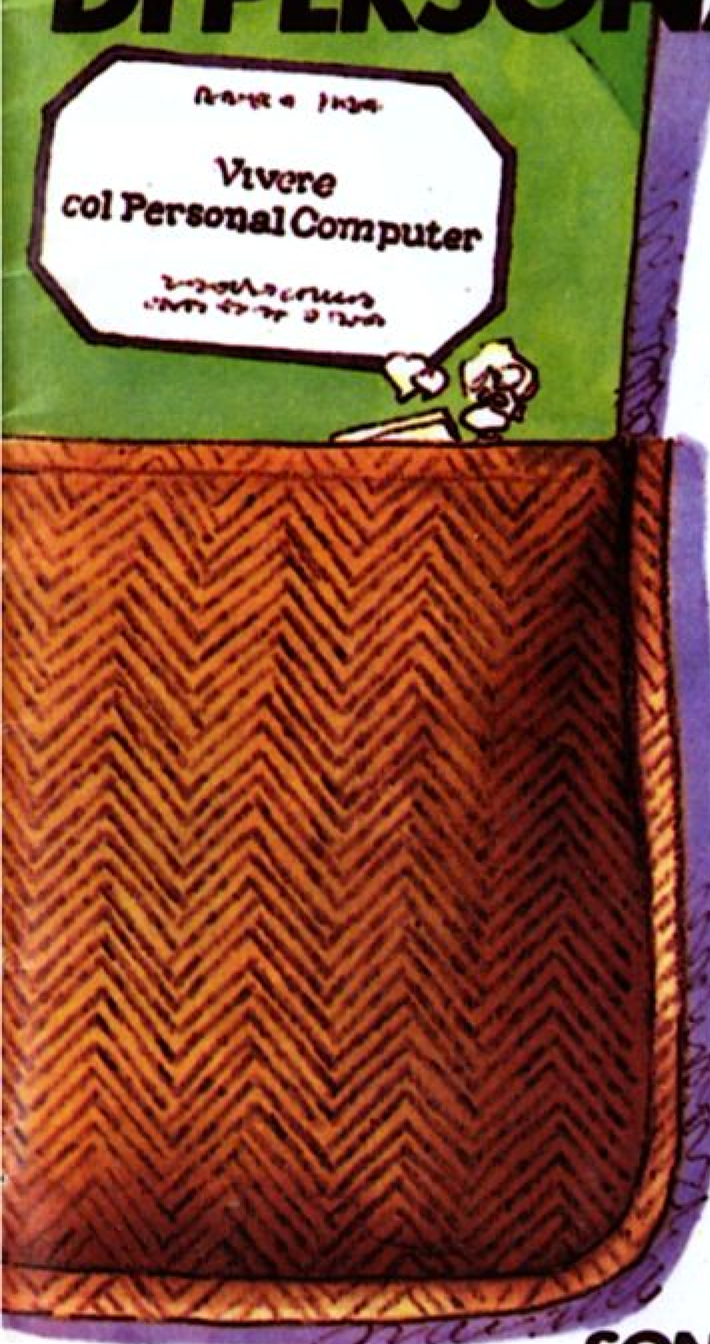
```
240 PRINT"{HOME}{ 8 GIU'}0
    { 2 SPAZI}1{ 2 SPAZI}2
    { 2 SPAZI}3{ 2 SPAZI}4
    { 2 SPAZI}5{ 2 SPAZI}6
    { 2 SPAZI}7{ 2 SPAZI}8
    { 2 SPAZI}9{ 2 SPAZI}10"
250 PRINT"{HOME}{ 9 GIU'}Q
    { 2 R}+{ 2 R}+{ 2 R}+
    { 2 R}+{ 2 R}+{ 2 R}+
    { 2 R}+{ 2 R}+{ 2 R}+
    { 2 R}W":PRINT
260 PRINT"Q{ 2 E}+{ 2 E}+
    { 2 E}+{ 2 E}+{ 2 E}+
    { 2 E}+{ 2 E}+{ 2 E}+
    { 2 E}+{ 2 E}W":PRINT
270 PRINT"{ 10 SPAZI}BOMB DETECT
    OR{HOME}"
280 PRINT" L{ 3 SPAZI}W
    { 3 SPAZI}H{ 3 SPAZI}TEMPO
    { 2 SPAZI}CONTATORE":PRINT
290 IFA=LTHEN330
300 PRINT"{HOME}{ 5 GIU'}":INPUT
    "LUNGHEZZA(L)";L
310 PRINT"{HOME}{ 6 GIU'}
    { 19 SPAZI}":IFL>99ORL<0THEN
    300
320 PRINT"{HOME}{ 3 GIU'}"STR$(L
    )+" "
330 IFB=WTHEN370
340 PRINT"{HOME}{ 5 GIU'}":INPUT
    "LARGHEZZA(W)";W
350 PRINT"{HOME}{ 6 GIU'}
    { 19 SPAZI}":IFW>99ORW<0THEN
    300
360 PRINT"{HOME}{ 4 SPAZI}
    { 3 GIU'}"STR$(W)++" "
370 IFC=HTHEN410
380 PRINT"{HOME}{ 5 GIU'}":INPUT
    "ALTEZZA(H)";H
390 PRINT"{HOME}{ 6 GIU'}
    { 16 SPAZI}":IFH>99ORH<0THEN
    300
400 PRINT"{HOME}{ 8 SPAZI}
    { 3 GIU'}"STR$(H)++" "
410 PRINT"{HOME}{ 12 SPAZI}
    { 3 GIU'}"S
420 PRINT"{HOME}{ 10 GIU'}";TAB(
    J)" "
430 BE=1E4-(ABS(A-L)+ABS(B-W)+AB
    S(C-H))*29
440 J=INT(BE/333.3333+.5):PRINT"
    {HOME}{ 10 GIU'}";TAB(J)" "
450 PRINT"{HOME}{ 19 SPAZI}
    { 3 GIU'}"BE
460 PRINT"{HOME}{ 3 GIU'}";
470 IFA=LTHENPRINTTAB(1)"{RVS}**
    {OFF}";
480 IFB=WTHENPRINTTAB(5)"{RVS}**
    {OFF}";
490 IFC=HTHENPRINTTAB(9)"{RVS}**
    {OFF}";
500 IFA=LANDB=WANDC=HTHEN550
510 S=S+10:IFS<260THEN290
520 GOSUB900
530 PRINT"LA BOMBA ERA AL:":PRIN
    T A;"{ 2 SPAZI}";B;"
    { 2 SPAZI}";C
540 END
550 PRINT"{CLR}{ 9 GIU'}
    { 13 SPAZI}{RVS}BOMBA TROVAT
    A{OFF}"
560 V=INT(RND(8)*10)+1:N=INT(RND
    (8)*10)+1:M=INT(RND(8)*10)+1

570 FORTT=1TO2000:NEXT
580 PRINT"{CLR}HAI TROVATO LA BO
    MBA MA NON HAI ANCORA
    { 2 SPAZI}FINITO.":PRINT
590 PRINT"DEVI ANCORA TROVARE LA
     COMBINAZIONE{ 5 SPAZI}CORRE
    TTA PER DISINNESCARLA.":PRIN
    T
600 PRINT"OGNI PARTE E'FORMATA D
    A UN NUMERO(1-10) {RVS}**
    {OFF} = CIFRA CORRETTA."
610 PRINT:PRINT"BUONA FORTUNA. H
    AI SOLO 100 SECONDI"
620 FORTT=1TO4000:NEXTTT
630 PRINT"{CLR}":S=10
640 PRINT" SINISTRA DESTRA
    { 3 SPAZI}SINISTRA TEMPO":PR
    INT
650 IFA=VTHEN690
660 PRINT"{HOME}{ 5 GIU'}":INPUT
    "SINISTRA";A
670 PRINT"{HOME}{ 6 GIU'}
    { 16 SPAZI}":IFA>10ORA<1THEN
    660
680 PRINT"{HOME}{ 3 GIU'}"A
690 IFB=NTHEN730
700 PRINT"{HOME}{ 5 GIU'}":INPUT
    "DESTRA";B
710 PRINT"{HOME}{ 6 GIU'}
    { 13 SPAZI}":IFB>10ORB<1THEN
    660
720 PRINT"{HOME}{ 9 SPAZI}
    { 3 GIU'}"B
730 IFC=MTHEN770
740 PRINT"{HOME}{ 5 GIU'}":INPUT
    "SINISTRA";C
750 PRINT"{HOME}{ 6 GIU'}
    { 16 SPAZI}":IFC>10ORC<1THEN
    740
760 PRINT"{HOME}{ 18 SPAZI}
    { 3 GIU'}"C
770 PRINT"{HOME}{ 27 SPAZI}
    { 3 GIU'}"S
780 PRINT"{HOME}{ 3 GIU'}";
790 IFA=VTHENPRINTTAB(1)"{RVS}**
    {OFF}";
800 IFB=NTHENPRINTTAB(10)"{RVS}*
    *{OFF}";
810 IFC=MTHENPRINTTAB(19)"{RVS}*
    *{OFF}";
```

PER TUTTE LE TASCHE

JACKSON

DI PERSONAL COMPUTER



L'informatica di base in una Collana di volumi monografici indirizzati a:

- **CHI INIZIA** — l'esplorazione affascinante e avventurosa del mondo dei Personal.
- **CHI VUOLE APPROFONDIRE** — particolari tematiche di programmazione, di linguaggio, di hardware.
- **CHI DESIDERA POSSEDERE** — tutto quel che c'è da sapere sull'informatica, le sue applicazioni, le sue prospettive.



SONO DISPONIBILI

- VIVERE COL PERSONAL COMPUTER
- DENTRO E FUORI LA SCATOLA

OGNI MESE IN EDICOLA
2 VOLUMI A SOLE LIRE 6000 CIASCUNO

```
820 IFA=VANDB=NANDC=MTHEN880
830 S=S+10:IFS<110THEN650
840 GOSUB900
850 PRINT"LA COMBINAZIONE ERA":P
    RINT V;" ";N;" ";M:PRINT

860 PRINT"SARANNO MANDATE LE CON
    DOGLIANZE ALLA TUAFAMIGLIA"

870 END
880 PRINT:PRINT:PRINT"
    { 5 SPAZI}BOMBA DISINNESCATA
    "
890 END
900 K=53281:POKEK-1,2:POKE53281,
    7:PRINT"{CLR}{WHT}
    { 10 GIU'}{ 13 SPAZI}***KABO
    OM***"
910 S=54272:FORL=STOS+24:POKEL,0
    :NEXT
920 POKES+5,15:POKES+6,15:POKES+
    24,15
930 POKES+1,5:POKES,235:POKES+4,
    129:POKES+4,128
940 FORX=1TO99:IF(PEEK(K)AND15)=
    7THENPOKEK,2:GOTO960
950 POKEK,7
960 FORT=1TO44:NEXTT,X
970 POKEK-1,14:POKEK,6
980 RETURN

READY.
```

Dalla grande edicola Jackson

Tutto sul personal computer



PERSONAL O

In questo numero:

L'architetto di fronte all'informatica

Unix per M 24

Il cancelliere nel cassetto

L'archivio tascabile, quando l'agenda non basta

PC MAGAZINE

In questo numero:

Banche dati: è nostrana la più grande d'Europa

Il redditometro con VisiCalc

At: più potenza sulla scrivania

Autocad: il tecnigrafo elettronico

BIT

In questo numero:

Speciale Macintosh

HP-110 contro D.G.-One

Memotech MTX-512

Softest: Super Window

Test: Sidekick

PERSONAL SOFTWARE

In questo numero:

Catalogo nastri per Sharp

L'ultimo perde con C64

TTmusic per Spectrum

Totocalcio con Apple

Personal-O/PC/Bit/Personal Software
sono pubblicazioni firmate:

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

via Rosellini, 12-20124 Milano


ENTE FIERE SCANDIANO (RE)
6ª MOSTRA
DELL'ELETTRONICA
E TELECOMUNICAZIONI
SCANDIANO (RE)
28 APRILE - 1 MAGGIO 1985
TELEFONO 0522/857436/850278